

## KONFIGURACJA KONTROLERA



Get the strategy guide  
[primagames.com](http://primagames.com)®

0907 Nr art. X13-60672-01 PL

**BIOWARE**  
 CORP

**Microsoft**  
 game studios



**XBOX** 360

**XBOX**  
 LIVE





**OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa, które znajdują się w podręczniku użytkownika konsoli Xbox 360 oraz w instrukcjach dodatkowych. Wszystkie podręczniki i instrukcje należy zachować, ponieważ mogą one przydać się w przyszłości. Aby otrzymać nowe podręczniki i instrukcje, należy odwiedzić stronę internetową pod adresem [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) lub skontaktować się telefonicznie z działem obsługi klienta Xbox (informacje kontaktowe znajdują się na wewnętrznej stronie tylnej okładki).

### Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

### Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:



PRZEMOC



WULGARYZMY



STRACH



TREŚCI  
EROTYCZNE



NARKOTYKI



DYSKRYMINACJA



HAZARD



PEGI  
ONLINE  
[pegionline.eu](http://pegionline.eu)

Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## PODSTAWY MASS EFFECT

### 2 Wszechświat Mass Effect

### 2 Pierwsze kroki

### 3 Tworzenie postaci

### 6 Jak grać w Mass Effect

### 10 Mapa galaktyki

## SZCZEGÓŁOWY PRZEWODNIK

### 12 Szczegóły walki

### 17 Wypożyczenie

### 19 Dane członków oddziału

### 21 Niezbadane światy

### 22 Pojazd

### 24 Talenty

### 28 Rozszerz swój wszechświat w sieci!

### 29 Twórcy gry

### 32 Ograniczona gwarancja

### 33 Numery działów obsługi klienta


[WWW.MASSEFFECT.COM](http://WWW.MASSEFFECT.COM)




Jest rok 2183 i ludzkość do perfekcji opanowała sztukę podróżowania po galaktyce z prędkością szybszą niż światło, dzięki czemu miała okazję spotkać wiele ras obcych. W wyniku tych konfrontacji, ludzie muszą teraz znaleźć dla siebie miejsce w ramach większej społeczności galaktycznej.

Wciel się w rolę komandora Sheparda (lub pani komandor Shepard) służąc w siłach zbrojnych Systemów Przymierza na pokładzie statku kosmicznego Normandia, stając się tym samym pierwszą, a zarazem ostatnią linią obrony ludzkości przez dziwnymi zjawiskami obecnymi w szerokim łonie często niebezpiecznej galaktyki. Twoje działania i decyzje wpłyną na dalszy los całej ludzkości... oraz kształt całej galaktyki.

### PIERWSZE KROKI

Po włożeniu płyty Mass Effect™ do konsoli Xbox 360® wciśnij .

Pojawi się menu główne. Wybierz opcję **rozpoczęcia nowej kariery**, po czym wciśnij przycisk .

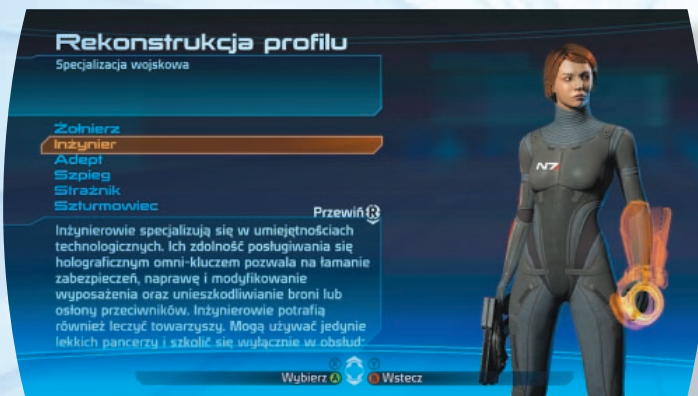
Uzyskasz tym samym dostęp do bazy danych komputera misji i zaczniesz rekonstrukcję swojego profilu, potwierdzając tym samym swoją tożsamość.

## TWORZENIE POSTACI

Przy pierwszym tworzeniu profilu masz wybór między dwiema opcjami:



- Wybierz standardowo skonfigurowaną postać komandor(a) Shepard(a) i wybierz swoje imię.
- Stwórz własną postać, mając wpływ na każdy szczegół.



### Tworzenie własnej postaci




Zacznij od skorzystania z funkcji klawiatury konsoli Xbox, aby wpisać imię dla pana lub pani komandor Shepard.

Następny krok to wybór pochodzenia swej postaci: Ziemianin, kolonista lub kosmiczny podróżnik. Jest to pierwszy z wielu wyborów, który będzie miał wpływ na stosunek innych do twojej postaci.

Użyj , aby przejść do swego życiorysu sprzed czasów służby, po czym wciśnij , aby wybrać żądaną wersję.

Przy pomocy  przejdź do profilu psychologicznego. Do wyboru masz osobę bezwzględną, bohatera wojennego lub jedynego ocalałego. Wciśnij , aby dokonać właściwego wyboru.

Następnie wciśnij klawisz , aby wybrać klasę swojej postaci. Przy ustawieniach standardowych będzie to Żołnierz.



## Klasy postaci

W grze istnieje sześć podstawowych klas postaci, które mają różny poziom trzech charakterystyk w przypadku gracza i dwóch w przypadku członków oddziału. Niektóre z klas skupiają się na jednej cesze, inne rozkładają umiejętności w sposób bardziej zrównoważony.

**Umiejętności bojowe** zadają wrogom maksimum obrażeń. **Umiejętności technologiczne** dają zdolność deszyfracji systemów bezpieczeństwa oraz osłabiania broni wrogów. **Umiejętności biotyczne** pozwalają impulsom mózgu na manipulowanie światem zewnętrznym.

### Żołnierz – specjalizacja bojowa

Żołnierz to twardy wojownik, zdolny radzić sobie z różnymi sytuacjami, które mogą wystąpić na polu walki. Żołnierz ma ulepszoną żywotność, największy wybór broni, jest także zdolny do noszenia najcięższego pancerza. Rozgrywka przy użyciu Żołnierza koncentruje się na szybkim wejściu w sam środek bitwy, dobraniu właściwych broni do bieżącej taktyki i pozostaniu przy życiu.

### Inżynier – specjalizacja technologiczna

Inżynier jest specem od technologii, szybko i sprawnie manipuluje środowiskiem dzięki specyficznym zdolnościom. Rozgrywka w wydaniu inżyniera koncentruje się na kształtowaniu pola walki, leczeniu rannych oraz osłabianiu wrogów (poprzez niszczenie broni lub obniżanie poziomu tarcz ochronnych).

### Ekspert – specjalizacja biotyczna

Ekspert to najwyższa półka wśród biotyków, osoba zdolna do manipulowania światem fizycznym przy pomocy własnego umysłu. Potrafią oni wykorzystać biotykę do gwałtownej manipulacji obiektami obecnymi w jego otoczeniu i ta zasada obejmuje także pobliskie wrogie cele. Rozgrywka koncentruje się na osłabianiu mocy wrogów i ich rozbrajaniu, przy jednoczesnym zadawaniu dużych obrażeń.

### Szpieg – specjalizacja bojowo-technologiczna

Szpieg to wojownik posiadający umiejętności technologiczne, który wygrywa bitwy po szybkim unieszkodliwieniu i eliminacji wrogów. Podczas gry uwaga gracza skupia się na odblokowaniu ukrytych tras, zdobyciu dostępu do dobrego wyposażenia oraz przyjęciu podczas walki lepszych strategicznie pozycji.

### Zwiadowca – specjalizacja biotyczno-bojowa

Zwiadowca to zdolny żołnierz, który łączy w sobie moce ofensywne dwóch klas: Żołnierza i Eksperta. Mają oni dostęp do wielu broni oraz pancerzy, a także do mocy biotycznych. Rozgrywka wymaga od gracza szybkiego i brutalnego używania siły.

### Strażnik – specjalizacja biotyczno-technologiczna

Strażnik to klasa najbardziej elastyczna, która potrafi łączyć umiejętności technologiczne z biotycznymi, przez co może manipulować otoczeniem, rozbroić wroga i go zaatakować, wreszcie bronić swego oddziału. Rozgrywka koncentruje się na ochranianiu swej ekipy przy pomocy barier kinetycznych i leczeniu jej z zastosowaniem zaawansowanego szkolenia medycznego.

## Dostosowanie twarzy

Ekran dostosowywania wyglądu twarzy pozwala stworzyć niepowtarzalne oblicze dla twojego bohatera. Możesz zmieniać wygląd całej twarzy lub skupić się na pojedynczych elementach, na przykład na oczach lub nosie. Przy każdym elemencie znajdziesz suwak, który pozwala na zmianę dużej liczby szczegółów. Wybierz opcję **Sfinalizuj**, aby zatwierdzić twarz, którą stworzyłeś.



## JAK GRAĆ W MASS EFFECT

### Dialogi

Filmowe dialogi w Mass Effect posiadają opcje wyboru i pozwalają na doszlifowanie charakteru twojej postaci oraz dają ci możliwość wpływu na rozwój fabuły – do dokonania wyboru służy pokrętko rozmowy znajdujące się na dole ekranu.

Opcje po lewej stronie pokrętła pozwalają ci na bardzo głębokie wejście w konwersację, natomiast opcje z prawej strony pokrętła zazwyczaj prowadzą do szybkiego zakończenia rozmowy.

Opcja znajdująca się w górnej części pokrętła zazwyczaj odpowiada linii dialogowej dla Wzoru, dzięki której twoja postać podejmie bezinteresowną decyzję zorientowaną na współpracę z innymi. Wybór odpowiedzi z dolnej części pokrętła to z kolei ścieżka Renegata – twoja postać staje się agresywna i nieprzyjazna.

Jeśli swoje punkty talentów wydasz na talent Uroku lub Zastraszania, z lewej strony pokrętła pojawią się nowe opcje, które mogą się przydać w następnych rozmowach. Opcje związane z Urokiem pojawiają się jako niebieski tekst, a opcje Zastraszania – jako tekst czerwony. (Aby dowiedzieć się więcej, przejdź do części „Talenty” na stronie 24)

Przy pomocy **1** wskaż na swoją odpowiedź, a następnie wciśnij **A**, by odegrać ją podczas filmu. Gdy tylko pojawi się pokrętko dialogu, możesz wybrać swoją odpowiedź. Twoja postać wypowie swą kwestię we właściwym momencie rozmowy. Poprzez wciśnięcie **X** możesz przerwać lub pominąć kwestię.



### Interfejs wyświetlany poza walką

Podczas gry zdobywasz PD (punkty doświadczenia) poprzez eksplorowanie nowych miejsc i rozmowy z innymi postaciami.

Gdy istnieje możliwość wejścia w interakcję z przedmiotem lub postacią, niebieski symbol koncentracji pojawi się na tym obiekcie w formie okręgu. Wciskając **A** wejdiesz w interakcję.



1 Pasek wyboru

2 Symbol koncentracji

Na ekranie na krótką chwilę pojawią się twoje PD. Ekran oddziału znajdujący się w Komputerze misji także pokazuje PD, które udało ci się zebrać. (Aby dowiedzieć się więcej, przejdź do części „Dane członków oddziału” na stronie 19)



Nowy wpis do Komputera misji

Zyskane PD

PD ogółem

Minimapa

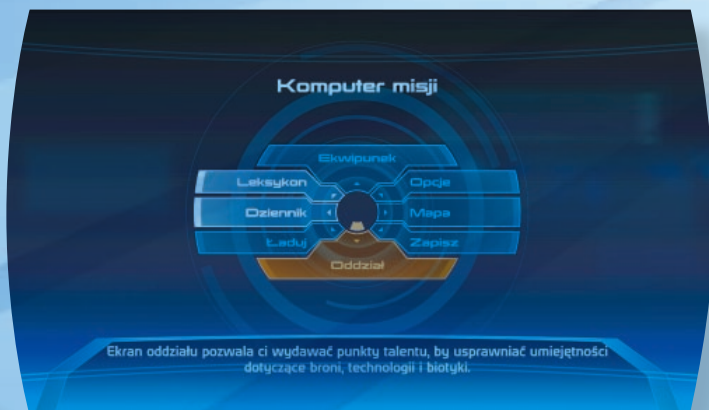


## Komputer misji

Wciśnij **START**, aby wyświetlić Komputer misji. Użyj **L1**, aby wskazać obszar na wyświetlaczu, a następnie wciśnij **A**, aby go wybrać. Kiedy obszar zostaje uaktualniony, zaczyna migać na wyświetlaczu.

Komputer misji pozwala ci zyskać szczegółowe dane odnośnie:

- **Ekwipunku** – Tutaj znajdziesz broń, pancerze i inne przedmioty znajdujące się obecnie w ekwipunku, a także opcje dotyczące wyposażenia się w dodatkowe przedmioty.
- **Opcji** – Ustaw opcje sterowania, rozgrywki, grafiki, dźwięku itd. Wiele z tych opcji ma wpływ na trudność rozgrywki i jakość grafiki; upewnij się, że zapoznałeś się ze wszystkimi możliwościami.
- **Mapy** – twoje bieżące położenie oraz miejsca, którymi warto się zainteresować.
- **Zapisu** – Zapisz grę w jej obecnym punkcie.
- **Oddziału** – Możesz sprawdzić statystyki swoje oraz członków twojej drużyny.
- **Wczytywania** – Wczytaj wcześniej zapisane stany gry lub też te, które program zapamiętał automatycznie.
- **Dziennika** – Przeglądaj bieżące oraz starsze zadania.
- **Leksykonu** – Poznaj szczegóły dotyczące świata Mass Effect.



## Walka

System walki w Mass Effect pozwala na precyzyjną kontrolę podejmowanych decyzji.

Aby dobyć broni, musisz wcisnąć **X**. Aby ją schować, wciśnij **B**.

Jeśli chcesz zmienić broń któregoś z członków oddziału, wciśnij i przytrzymaj **LB**, co pozwoli ci przejrzeć dostępne bronie. Użyj **L1**, aby wskazać swój wybór i wciśnij **A** aby po kolei wybrać nową broń dla każdego z członków swojego oddziału. Puszczając **LB** wracasz do gry.

Aby skorzystać ze specjalnych zdolności poszczególnych członków oddziału, wciśnij i przytrzymaj **RB**.

Gdy chcesz skorzystać ze zdolności, użyj **L1**, aby ją podświetlić, po czym wciśnij **A**. Każdy z członków oddziału może przy tym widoku mieć jedną zdolność aktywną.

(Przejdź do sekcji „Szczegóły dotyczące walki”, znajdującej się na stronie 12, aby uzyskać więcej informacji.)

## Awansowanie na wyższy poziom

### Wyższy poziom

Ty i członkowie twojego oddziału mogą awansować na wyższy poziom poprzez zbieranie punktów doświadczenia [PD]. PD zyskuje się po pokonaniu wrogów, skorzystaniu z pewnych umiejętności oraz wypełnieniu misji.

Dla całego oddziału jest jedna „pula” PD. Wszystkie działania drużyny zaliczają się do tej puli. Cały zespół awansuje w tym samym momencie, w tym także ci, którzy znajdują się w danym momencie na pokładzie Normandii i nie stanowią aktywnej części ekipy.

### Korzyści z awansu

Gdy twoja postać osiąga wyższy poziom:

1. Zyskujesz żywotność. Ilość może być zwiększona poprzez talenty.
2. Zdobywasz punkty talentów. Można je wydać w dowolnym momencie, by podwyższyć swój stopień.

### Automatyczny podział i cofnięcie punktów talentu

Wciśnij **Y** na ekranie członków oddziału, aby automatycznie rozdzielić swoje punkty talentu.

Gdy wydasz wszystkie punkty talentu, jeśli postanowisz cofnąć swoje decyzje, wciśnij **X**.

## MAPA GALAKTYKI

Mapa galaktyki znajduje się w centrum pokładu dowodzenia Normandii. Aby obejrzeć mapę, wejdź na platformę i wybierz holograficzny obraz galaktyki. Mapa posiada cztery poziomy szczegółowości do nawigacji międzyplanetarnej.

Wciśnij **A**, jeśli chcesz udać się do wybranego miejsca. Wciśnij **X**, aby oddalić widok. Z kolei wciśnięcie **B** oznacza wyjście z trybu mapy.

### Poziom galaktyki

Pokazuje przekrój galaktyki i gromad gwiazd połączonych przekątnymi masy.



### Poziom gromady

Pokazuje systemy gwiazd, które można eksplorować i listę ciał niebieskich, które w danym systemie można odwiedzić, w tym: planety, pola asteroidów oraz sztuczne instalacje, takie jak stacje kosmiczne.



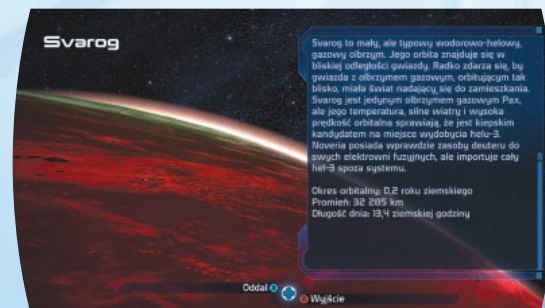
### Poziom systemu

Pokazuje szczegółowy widok wybranego systemu gwiazdnego, razem z informacjami na temat gwiazd i ciał niebieskich, które możesz odwiedzić w danym systemie.



### Poziom planety

Pokazuje szczegóły obiektu, na którego orbitę właśnie wchodzisz, w tym dane oraz stosowne elementy fabuły.





## SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE WALKI



Wyświetlacz HUD (heads-up display) zawiera:

- 1 **Siatkę celowniczą** – Namierz obiekty wokół ciebie. Wrogowie są oznaczeni na czerwono, przyjaciele na niebiesko. Zagrożenia bojowe są zaznaczone na pomarańczowo.
- 2 **Pasek stanu drużyny** – Pokazuje w czasie rzeczywistym stan tarcz i punktów życia członków drużyny. Pokazuje również status ruchu drużyny.
- 3 **Radar** – Pokazuje przeciwników znajdujących się w zasięgu namierzania. Pokazuje również oznaczenia mapy z mapy gry.
- 4 **Pasek wyboru** – Wyświetla nazwy wybranych przedmiotów i skutki wybrania **A**.

System walki oferuje precyzyjną kontrolę nad ruchem, podejmowaniem decyzji oraz pozycją kamery. Podstawowe elementy to.

**Namierzanie:** Użyj **R**, by poruszać siatką celowniczą. Użyta zdolność lub wystrzelony pocisk zmierzać będą ku środkowi siatki.

**Wspomaganie celowania:** Ikona wspomaganie celowania podświetla wroga znajdującego się najbliżej siatki celowniczej. Pociągnij **L**, aby zbliżyć widok w siatce celowniczej i zwiększyć celność oraz korzystaj z broni, w zakresie której twoja postać była szkolona (Możesz szkolić się w używaniu broni wydając punkty Talentów na odpowiednią broń).

**Celność:** Nieprzerwane strzelanie z czasem obniża twoją celność. Jednak im więcej treningu w danej broni posiadasz, tym dłużej twoja celność pozostaje niezmienną.

Celność jest zmniejszana przez:

- **Odrzut** – Wystrzał powoduje odrzut, który zmniejsza celność.
- **Zmęczenie** – Sprint prowadzi do wyczerpania (Wciśnij **A**, aby biec sprintem lub zaszarżować na wroga).



**Koło mocy:** Aby uzyskać dostęp i skorzystać ze zdolności, wciśnij i przytrzymaj **RB**, co przywoła koło mocy.

Skorzystaj z **L**, aby przejrzeć zdolności wyświetlone dla każdego z członków oddziału. Wybierz zdolność i wciśnij **A**, aby ustawić ją jako następne działanie.

Możesz także wcisnąć przycisk **X**, aby przypisać tę zdolność do menu szybkiego wyboru. Uderz **RB**, gdy postanowisz ją wykorzystać.





Użyj **R**, aby wskazać na punkt w otoczeniu i tam skierować swoje działanie. Każdy z członków drużyny może mieć zadeklarowaną jedną czynność.

Korzystając z **RB** uruchamiasz akcję i używasz zdolności.



## Rozkazy oddziału

Wciśnij , aby wydać swojej drużynie rozkazy:

- Wciśnij , aby wysłać swoją drużynę w uprzednio namierzone miejsce.
- Wciśnij , aby wydać rozkaz ukrycia się.
- Wciśnij , aby wydać rozkaz zaatakowania wybranego wroga.
- Wciśnij , aby wydać drużynie rozkaz zebrania się wokół ciebie, a potem podążała za tobą.

## Typy broni

### Pistolety

Pistolety są bardzo celne, mają mały odrzut i łatwo się z nich korzysta podczas ruchu. Można z nich prowadzić skuteczny ostrzał z różnych odległości, ale zadają one nieduże obrażenia. Żołnierz, Inżynier, Ekspert, Zwiadowca oraz Szpieg mogą być szkoleni w użyciu tej broni.



### Strzelby

Strzelby dysponują niską szybkostrzelnością i mają duży odrzut, za to przy wystrzale z bliskiej odległości zadają olbrzymie obrażenia większej liczbie wrogów. Szkolenie w użyciu tej broni może przejść Żołnierz oraz Zwiadowca.



### Karabiny szturmowe

Karabiny szturmowe to standardowa broń większości żołnierzy. Posiada ona zrównoważoną siłę ognia, zasięg i celność. W tym typie broni może się szkolić wyłącznie Żołnierz.





### Karabiny snajperskie

Karabiny snajperskie mają duży zasięg i wysoką celność oraz zadają ogromne obrażenia. Z drugiej strony, mają bardzo ograniczoną szybkostrzelność i są praktycznie bezużyteczne przy starciach na krótkim dystansie. Tylko Żołnierz i Szpieg mogą przejść szkolenie w użyciu tej broni.



### Granaty

Granaty Przymierza mają kształt dysku i można nimi rzucać na dalszą odległość. Ponadto mogą przyklejać się do obiektów lub płaskich powierzchni i być zdalnie detonowane. Granatów może używać tylko i wyłącznie Komandor Shepard.

Wciśnij , aby rzucić granat, po czym wciśnij  raz jeszcze, aby go zdetonować. Jeśli nie zdetonujesz ich ręcznie, granaty wybuchną automatycznie po dziesięciu sekundach.



## WYPOSAŻENIE

Rodzaje wyposażenia to:

- Pancerze
- Karabiny szturmowe
- Wzmacniacze biotyczne
- Granaty
- Omni-kłucze
- Pistolety
- Strzelby
- Karabiny snajperskie

### Pancerze

#### Lekki

Lekki pancerz daje podstawową ochronę przed atakami wrogów oraz minimalizuje kary do ruchu, wpływając na celność broni. Wszystkie klasy postaci mogą nosić lekki pancerz.

#### Średni

Średni pancerz daje większy poziom ochrony przed atakami, ale z drugiej strony zwiększa kary do ruchu, co ma wpływ na celność broni. Żołnierze mogą nosić ten pancerz od początku rozgrywki, natomiast Zwiadowca oraz Szpieg muszą odebrać szkolenie w zakresie tego pancerza.

#### Ciężki

Ciężki pancerz to maksymalna ochrona przed ogniem wroga, ale i największe kary do ruchu, co wpływa na celność broni. Pancerz ten może być noszony tylko przez specjalnie do tego szkolonych żołnierzy pierwszej linii frontu. Żadna z klas postaci nie jest w stanie go nosić od początku rozgrywki, natomiast Żołnierz może odebrać odpowiednie szkolenie.



### Ulepszenia

Ulepszenia służą do tego, by usprawnić, dostosować i ulepszyć wyposażenie. Możesz zwiększyć obrażenia, wzmocnić tarcze i tym podobne. Możesz ulepszać wyłącznie następujące rodzaje ekwipunku: Pancerz, Broń, Amunicję broni oraz Granaty.

Każdy element ekwipunku posiada bardzo specyficzne miejsca na ulepszenia. Na przykład miejsce na amunicję w broni może być ulepszone wyłącznie ulepszeniem amunicji.

Aby ulepszyć ekwipunek, wejdź do Komputera misji i wybierz **Ekwipunek**. Następnie wybierz element ekwipunku, który chcesz ulepszyć, na dolnym prawym pasie wyboru i wciśnij **X**, by ujrzeć ekran Ulepszeń.

Aby ulepszyć amunicję, najpierw wybierz stosowną broń i wciśnij **O**, by zobaczyć ulepszenie amunicji. Wciśnij **A**, by zatwierdzić ulepszenie i wyjść z ekranu.



## Wzmacniacze biotyczne

Biotycy mogą wzmacniać swoją moc w określonych dyscyplinach biotycznych poprzez wzmacniacze. Te specjalnie zaprojektowane urządzenia to często małe elektroniczne przyrządy, które nosi się na uchu bądź z tyłu głowy.

## Omni-klucze

Omni-klucze to wielozadaniowe narzędzia diagnostyczne i mini-produkcyjne, które służą do rozmaitych zadań na polu walki, takich jak hakowanie, deszyfracja czy naprawy.

## Zasoby

### Pojemniki

Pojemniki można znaleźć na każdej planecie. Często zawierają one wartościowe elementy wyposażenia czy zasoby. Pojemniki wyglądają jak metalowe szafki lub skrzynie towarowe. Nie możesz umieszczać w nich przedmiotów.

### Omni-żel

Materiały technologiczne, które możesz odzyskać z otoczenia, zwane są omni-żelem. Użyj omni-żelu razem z omni-kluczem przy zadaniach dotyczących elektryki czy deszyfracji. Możesz również wykorzystać omni-żel, by naprawić Mako, swój pojazd.

### Kredyty

Kredyty to podstawowa jednostka monetarna we wszechświecie Mass Effect.

### Medi-żel

Żel medyczny, czyli medi-żel, leczy rozmaite rany i przypadłości. Zdobywasz go poprzez łupienie lub od bohaterów niezależnych. W niektórych sklepach możesz kupić zwiększoną pojemność medi-żelu w ekwipunku. Wciśnij **Y**, by skorzystać z Pierwszej pomocy.

## Dane członków oddziału



Wybierz opcję **Oddział** w Komputerze misji, aby wyświetlić dostępne informacje na temat każdego członka oddziału. Informacje obejmują:

- 1 Imię
- 2 Klasa
- 3 Wygląd
- 4 Wskaźniki Wzoru i Renegata (tylko Shepard)
- 5 PD i poziom
- 6 Żywotność
- 7 Odblokowany talent
- 8 Zablokowany talent
- 9 Opis talentu
- 10 Pozostałe punkty talentu

### Obecny poziom

Obecny poziom odzwierciedla twój stopień zaawansowania, gdy zdobywasz doświadczenie.

Gdy osiągniesz kolejny poziom, otrzymasz punkty, które możesz wykorzystać do zakupu wyższych stopni rozmaitych talentów lub wykupienie nowych talentów.

### Żywotność

Podaje twoją aktualną żywotność oraz żywotność maksymalną. Żywotność określa twoją zdolność odnoszenia obrażeń podczas walki. Jeśli spadnie ona do zera, umierasz. Maksymalny poziom wzrasta wraz z osiąganiem poziomów podczas rozgrywki.

### Punkty doświadczenia

Pokazuje twoje aktualne PD (punkty doświadczenia) oraz całkowitą liczbę wymaganą do przejścia na następny poziom.

### Wskaźniki Wzoru i Renegata

Te wskaźniki odzwierciedlają twoje wybory podczas rozgrywki.

Wskaźnik Wzoru wzrasta, jeśli twoje decyzje są szlachetne, wykazują wolę współpracy i gotowość do poświęceń. Wzór osiąga cel poprzez słuszne działanie w słuszny sposób.

Wskaźnik Renegata wzrasta, jeśli dokonujesz wyborów, które są agresywne, samolubne i bezlitosne. Renegat osiąga cel wszelkimi dostępnymi środkami.

### Talenty

Przypisywanie punktów do talentów pozwala ci ulepszać aspekty bojowe, technologiczne i biotyczne. Może również odblokować zdolności specjalne w ramach każdego talentu.

Ty i twoja drużyna ulepszacie talenty w ten sam sposób. (Aby uzyskać więcej informacji, udaj się do szczegółowego opisu talentów na stronie 24)

### Wybór oddziału

Ten ekran pozwala ci na utworzenie zrównoważonego oddziału wedle talentów bojowych, biotycznych i technologicznych każdego z tych potencjalnych towarzyszy.

Użyj **L** lub **R**, by przemieszczać się między dostępnymi członkami oddziału. Wciśnij **X**, by usunąć członka oddziału lub dodać nowego członka oddziału. W każdej chwili możesz wcisnąć **Y**, by przyjrzeć się wybranej drużynie. Gdy będzie dla ciebie wystarczająco dobra, wciśnij **A**, by zaakceptować.

Możesz wybierać członków oddziału tylko w dwóch sytuacjach:

- Gdy po raz pierwszy spotykasz nowego potencjalnego członka oddziału.
- Na Normandii, gdzie możesz powrócić, by zmienić członków swojego oddziału.

Dobierz swój oddział ostrożnie. Gdy opuścisz Normandię, możesz nie mieć możliwości wymiany członków oddziału aż do powrotu.

### Jak nawigować do niezbadanego świata

Misje wiodące poprzez Trawers Attykański zaprowadzą cię na niezbadane światy cechujące się tajemniczymi anomaliami. Aby odkryć naturę tych zjawisk, musisz wylądować na tych planetach oraz je zbadać.

Rozpocznij na poziomie Mapy galaktyki i wybierz **nawigację na poziomie gromady**, **nawigację na poziomie systemu** oraz **lądowanie na planecie**.

Gdy znajdziesz się już na planecie, możesz badać powierzchnię w swoim Mako, który posiada potężne sensory wykrywające nieprzyjaznych obcych, anomalie technologiczne oraz zasoby.

Gdy wylądujesz na Niezbadanym świecie, skorzystaj z mapy obszaru, by dowiedzieć się, co znajduje się w pobliżu. Ustaw cel tam, gdzie obecnie znajduje się twój kursor, poprzez wciśnięcie **A**. Ta lokacja zostanie pokazana jako strzałka na twoim radarze postaci.

### Jak opuścić niezbadany świat

Kiedy jesteś gotowy opuścić niezbadany świat:

1. Wciśnij **START**, by przywołać Komputer misji i wybierz ekran **Mapy**.
2. Wciśnij **X**, by powrócić na Normandię.





## POJAZD

### Mako

Mako to bojowy wóz piechoty (BWP), który jako pojazd terenowy wiezie ciebie i twój oddział do boju, podczas którego zapewnia wam wsparcie oraz osłonę ogniową.

Aby wsiąść ze swoim oddziałem do Mako, wciśnij **A**, gdy pojazd jest wybrany.

Ruszaj **L**, by jechać i **R**, by obracać widok. Wciśnij **A**, gdy jesteś w Mako, by przeskakiwać nad nierównościami terenu lub unikać ognia przeciwnika.

Wciśnij **LT**, by przybliżyć za pomocą kamery działka. Wciśnij **RB**, by strzelać z działka i **RT**, by strzelać z działka maszynowego.

Aby wysiąść z Mako, znajdź bezpieczny i stabilny teren, a następnie wciśnij **B**. Musisz mieć świadomość poziomu zagrożenia poza pojazdem, zanim z niego wysiądziesz, gdyż w niektórych nieprzyjaznych atmosferach możesz przeżyć tylko określony czas.



Wyświetlacz HUD pojazdu informuje cię o poziomie punktów życia i tarcz członków drużyny, oraz stanie broni i wyposażenia Mako.

### Sterowanie Mako



### Jak naprawiać pojazd

W każdej chwili możesz wydać omni-żel, by naprawić Mako w warunkach polowych. Aby to zrobić, wciśnij **Y**, gdy jesteś w Mako. Pojazd nie może się poruszać i żadna broń nie może strzelać podczas napraw.

## TALENTY

Talent to zakres wiedzy, który może się rozszerzać wraz z twoim postępowaniem w grze. Zdobywając doświadczenie uzyskujesz punkty talentów, które możesz wydać, by ulepszyć niektóre cechy swojej postaci.

Talenty dostępne dla ciebie i twojego oddziału zależą od klasy wybranej podczas tworzenia postaci. W trakcie faz aktywacji, które są oznaczone ikonami przy talencie, możesz odblokować nowe zdolności bądź uzyskać dostęp do innych talentów na ekranie menu oddziału.

### Talenty bojowe



**Pistolety** – Zwiększa celność i obrażenia przy posługiwaniu się pistoletami. Aktywuje zdolność Strzelca wyborowego, która pozwala ci przez krótki czas strzelać szybciej i celniej.

**Strzelba** – Zwiększa celność i obrażenia przy korzystaniu ze strzelb. Aktywuje zdolność Rzezi, dzięki której możesz wystrzelić ze swej strzelby ogromny ładunek, który zada duże obrażenia wrogom.

**Karabiny szturmowe** – Zwiększa celność i obrażenia przy używaniu karabinów szturmowych. Aktywuje zdolność Fali ognia, co pozwala ci na strzelanie długimi, celniejszymi seriami.

**Karabiny snajperskie** – Zwiększa celność i obrażenia przy posługiwaniu się karabinami snajperskimi. Aktywuje zdolność Zabójstwa, zwiększając obrażenia, które zada twój następny strzał snajperski.

**Pancerz** – Zwiększa poziom obrażeń, które może absorbować twój pancerz oraz pozwala ci wyposażać się w cięższy pancerz. Aktywuje zdolność Wzmocnienia tarczy, która przywraca tarcze twojego pancerza podczas walki.

**Szkolenie szturmowe** – Zwiększa obrażenia broni i w walce wręcz. Aktywuje zdolność Przypływu adrenaliny, która pozwala ci skrócić czas odnawiania wszystkich twoich talentów, tak, że możesz z nich natychmiast skorzystać.

**Zdrowie** – Zwiększa twoją żywotność, dzięki czemu możesz odnieść większą ilość obrażeń, zanim zginiesz. Aktywuje zdolność Niewrażliwości, która zwiększa twoją ochronę przed obrażeniami na krótki czas.

**Szkolenie Widma** – Zwiększa żywotność, celność oraz skuteczność wszystkich ataków i mocy. Daje zdolność Jedności, która pozwala ci na przywrócenie twojego oddziału do sił, jeśli zostaną oni ranni w trakcie walki.

### Talenty technologiczne



**Redukcja** – Zwiększa promień wybuchu twoich min technologicznych. Odblokowuje Pole redukcji, które tłumi zdolności technologiczne lub biotyczne wroga podczas walki.



**Deszyfracja** – Pozwala ci wydawać omni-żel, by przejmować systemy zabezpieczeń i otwierać drzwi lub pojemniki. Ostatecznie odblokowuje Sabotaż, który szybko wyłącza broń wroga podczas walki.

**Hakowanie** – Szybciej ładuje twoje technologiczne miny kontaktowe. Ostatecznie odblokowuje zdolności Hakowania SI, które umożliwiają przejęcie kontroli nad SI (sztuczna inteligencja) robotów lub przeciwników tak, by atakowali wszystko wokół siebie, a nawet siebie nawzajem.

**Elektronika** – Zwiększa siłę tarczy oraz pozwala ci na ominięcie systemów zabezpieczeń niektórych zamkniętych obiektów. Pozwala na wykorzystanie Przeciżenia tarczy, które uszkadza bądź wyłącza tarcze wroga w trakcie walki.

## Talenty biotyczne



**Rzut** – Generuje pole biotyczne, które rzuca obiektami w jego zasięgu.

**Podniesienie** – Generuje pole biotyczne, które podnosi obiekty do góry.

**Odkształcenie** – Generuje pole biotyczne, które powoli rozrywa każdy obiekt, który napotka, zadając obrażenia i tymczasowo zmniejszając skuteczność pancerzy.

**Osobliwość** – Generuje pole biotyczne, które sprawia, że obiekty fruwają i gwałtownie uderzają w siebie nawzajem.

**Bariera** – Generuje pole biotyczne, które absorbuje ogień broni.

**Zastój** – Generuje pole biotyczne, które otacza i izoluje każdy obiekt, którego dotknie, przez co wrogowie nie mogą się poruszać ani atakować, ale również nie mogą odnosić obrażeń.

## Dodatkowe talenty

**Urok** – Zwiększa opcje Uroku w konwersacji. Zmniejsza również koszt przedmiotów, które kupujesz w sklepach.

**Zastraszanie** – Zwiększa opcje Zastraszania w konwersacji. Zwiększa również ilość kredytów uzyskiwanych przy sprzedaży przedmiotów w sklepach.

## Talenty klasowe

Niektóre talenty są właściwe dla konkretnej klasy postaci:

**Żołnierz** – Zwiększa żywotność oraz regenerację żywotności.

**Inżynier** – Skraca czas ładowania zdolności technologicznych oraz zwiększa odporność technologiczną.

**Ekspert** – Zwiększa odporność biotyczną oraz skraca czas ładowania biotyki.

**Szpieg** – Zwiększa obrażenia min technologicznych oraz redukuje przegrzewanie się karabinów snajperskich i pistoletów.

**Strażnik** – Skraca czas ładowania zdolności technologicznych i biotycznych, zwiększa obrażenia oraz celność przy korzystaniu z pistoletów oraz daje zdolność Strzelca wyborowego.

**Zwiadowca** – Zwiększa odporność biotyczną oraz obrażenia zadawane przy pomocy strzelb i pistoletów.

## Ulepszenia talentów

Ty oraz członkowie twojego oddziału posiadacie talenty będące odzwierciedleniem możliwości, cech i szkolenia danej postaci. Wydając punkty na te talenty wzmacniasz wybrane cechy oraz otwierasz dostęp do nowego typu ataków, dopalaczy, sprawności i umiejętności.

## Punkty talentów

Użyj punktów talentów, by nabyć wyższe stopnie.

Naciśnij **START**, by przejść do swojego Komputera misji i wybierz **Oddział**. Użyj **○**, aby wybrać talent, a następnie wciśnij **A**, aby wydać punkt talentu i podwyższyć stopień o jeden.

## Specjalizacja

Specjalizacja zwiększa talenty związane z klasą postaci. Po wykonaniu dodatkowego zadania Wojskowego Przymierza Systemów możesz wybrać dla swojej postaci specjalizację, co zwiększa maksymalną liczbę punktów talentu, jakie możesz wydać na talenty związane z klasą tej postaci.

## ROZSZERZ SWÓJ WSZECHŚWIAT W SIECI!

Czy chcesz zbadać najdalsze rejony wszechświata Mass Effect? Czy szukasz innych agentów Widm? Czy potrzebne jest ci miejsce, gdzie można porozmawiać o stanie galaktyki? Dołącz do oficjalnej społeczności Mass Effect BioWare!

Załącz i aktywuj konto BioWare, by uzyskać dostęp do materiałów specjalnych, otrzymać możliwość pisania na wybranych forach, rozmawiać z zespołem tworzącym Mass Effect, zamieszczać własne materiały, zyskać szacunek za swoje dokonania, móc wysyłać wiadomości do innych członków, być częścią jednej z najpopularniejszych obecnie społeczności.

Dostaniesz także biuletyn informacyjny społeczności BioWare. Będziesz wśród pierwszych, którzy dowiedzą się o nowych grach i uaktualnieniach, otrzymasz gorące informacje i nie tylko!

WWW.MASSEFFECT.COM

### BioWare

**Kierownik projektu**  
Casey Hudson

**Szef działu projektów**  
Preston Watamaniuk

**Główny scenarzysta**  
Drew Karpysyn

**Kierownik działu grafiki**  
Derek Watts

**Szef działu programistów**  
David Falkner

**Producenci wykonawcy**  
Ray Muzyka (CEO)  
Greg Zeschuk (President)

**Animatory**  
Jonathan Cooper

– szef działu  
Cristian Enciso

Chris Hale  
Ben Hindle

Mark How  
Rick Li

Marc-Antoine  
Mutton

Kees Rijnen  
Dave Wilkinson

**Animatory sekwencji filmowych**  
Shane Welbourn

– szef działu  
Tony de Waal

Nick DiLiberto  
Mike Higgins

Ryan Kemp  
Brad Kinley

Colin Knueppel  
Pasquale LaMontagna

Parrish Ley  
Greg Lidstone

Joel MacMillan  
Sherridon Routley

**Kierownik działu animacji i sekwencji filmowych**  
Steve Gilmour

**Rysownicy postaci**  
Mike Spalding – szef

działu  
Tim Appleby

Matt Charlesworth  
Francis Lacuna

Ryan Lim  
Steve Runham

Sean Smalles  
Jaemus Wurzbach

**Rysownicy**  
Fran Gaulin

Sung Kim  
Matthew Rhodes

**Rysownik GUI**  
Nelson Housden

**Rysownicy poziomów**  
Mike Trotter – szef

działu

Don Arceta

Kally Chow

Tristan Clarysse

Nolan Cunningham

Boali Dashtestani

Michael Jeffrey

Noel Lukasewich

Chris Ryzebol

Marcel Silva

Mike Smith

Jason Spykerman

Neil Valeriano

Gina Welbourn

**Rysownicy techniczni**

Adrien Cho – Lead

Brian Chung

Jeff Vanelle

**Rysownicy efektów wizualnych**

Shareef Shanawany

– szef działu

Alim Chaarani

Trevor Gilday

Andrew Melnychuk

Oseen

Ryan Rosanky

Jacky Xuan

**Kierownik działu rysunkowego**

Dave Hibbein

**Projekt audio**

Steven Sim – szef

działu

Michael Kent – drugi

kierownik działu

Matt Besler

Vance Dylan

Michael Peter

Jeremie Voillot

**Projekt systemów sekwencji filmowych**

Brad Prince – szef

działu

**Projektanci sekwencji filmowych**

Ken Thain – szef

działu

Jonathan Epp

James Henley

Nathan Moller

Jonathan Perry

Armando Troisi

**Projektanci systemów**

Jason Attard

Jason Booth

Georg Zoeller

**Projektanci techniczni**

Dusty Everman

– szef działu

Rick Burton

Keith Hayward

David Sitar

Peter Thomas

Keith Warner

John Winski

**Scenariusz**

Luke Kristjansson

Chris L'Etoile

Mac Walters

Patrick Weekes

### Montaż

Cookie Everman  
**Kierownik, Dział projektów**

Kevin Barrett  
**Kierownicy projektu**

Yanick Roy – szef działu

Corey Andruko  
**Zastępcy producenta**

Steve Lam  
Nathan Plewes

**Producent audio oraz zasobów zewnętrznych**

Shauna Perry  
**Zastępcza producenta ds. zasobów zewnętrznych**

Teresa Costeta  
Melanie Fleming

**Producent lokalizacji**  
John Campbell

**Kierownik działu montażu**  
Dwayne Webb

**Główny programista narzędzi**  
Darren Wong

**Programiści**  
Marc Audy

Robert Biabak  
Noel Borstad

Skye Boyes ●  
Jason Ewasiuk

Dan Fessenden  
Prashan

Gunasingam  
Dan Hein

Brenon Holmes  
Ryan Hoyle

Mark Jaskiewicz  
Oliver Jauncey

Don Moar  
Daniel Morris

Christina Norman  
Chris Orthner

Chris Ozeroff  
Chris Petkau

Rejean Poirier  
Zousar Shaker

Janice Thoms  
Craig Welburn

John Wetmiller  
**Programiści narzędzi**

Chris Christou  
Andy Desplenter

Blake Grant  
Carson Knittig

Stefan Lednicki  
Chris Mihalick

Brent Scriver  
Kris Tan

Jon Thompson  
Ryan Warden

Tom Zaplachinski

**Programiści grafiki**  
Jonathan Baldwin

Rob Karcjaski  
Matt Peters

**Programiści Audio**  
Marwan Audeh

Sophia Chan  
Pat LaBine

Don Yakielashek  
**Zastępcza kierownika działu programowania**

Aaryn Flynn  
**Analiza kontroli jakości**

Scott Langevin  
– szef działu

Bob McCabe – szef projektowania

Kim Hansen  
– szef działu

technicznego  
Guillaume

Bourbonnière  
Billy Buskell

Derrick Collins  
Mitchell T. Fujino

Ryan Loe  
Brian Mills

Iain Stevens-Guille  
**Programiści kontroli jakości**

Alex Lucas  
Jonathan Newton

Jay Zhou  
**Testerzy kontroli jakości nazewnictwa**

Vanessa Alvarado  
Zachery Blanchette

Vanessa Prinsen  
Reid Buckmaster

Chris Buzon  
Chris Corfe

James Farmer  
Andrew Gauthier

Darren Gilday  
Stanley Hunt

Raymond Huot  
Andrea Hussey

Thomas Jalbert  
Chris Johnstone

Jack Lamen  
Arone LeBray

Michael Liaw  
Jonathan Pacholuk

Richard Poulin  
Kyle Shewchuk

Ameet Thandi  
Kevin Therrien

Malcom Tough  
Thomas Trachimowich

Daniel Trotter  
Tayce Wilson

**Kierownik działu kontroli jakości**

Phillip DeRosa

**Dodatkowe rysunki**

Sasha Beliaev

Ken Finlayson

Shane Hawco

Eric Poulin

Rion Swanson  
Rob Sugama

Jillian Tamaki  
**Dodatkowe projektowanie**

Rafael Brown  
Charly Carlos

Eric Fagnan  
Chris Hepler

Scott Horner  
Mike Laidlaw

Paul Marino  
Kevin Martens

Aidan Scanlan  
Kris Schoneberg

Jay Turner  
**Dodatkowe programowanie**

Chris Blackburne  
Howard Chung

Jordan Dubuc ●  
Jan Goh

Michael Graves ●  
Chris Johnson

Scott Meadows  
James Redford

Sidney Tang  
Julie West

Graham Wihlidal  
Peter Woytyuk

**Dodatkowy montaż**  
Alain Baxter

**Dodatkowa kontrola jakości**

Steven Deleew  
Nathan Frederick

Curtis Knecht  
Denny Letourneau

Vanessa Prinsen  
Homan Sanale

**Ścieżka dźwiękowa, Kompozytorzy**

Jack Wall - szef działu

Sam Hulick  
**Dodatkowa muzyka**

Richard Jacques  
David Kates

**Muzyka podczas listy twórców**

m4 part II  
Autor i wykonanie:

Faunts  
**Kierownictwo nagrań głosu**

Ginny McSwain  
Caroline

Livingstone  
Chris Borders

**Casting aktorów**  
Tikiman

Productions, Inc.

**Nagrania głosu wykonane w**

Technicolor

Interactive

Services (Burbank)

Blackman

Productions

(Edmonton)



## Dodatkowa edycja głosów

Dave Chan

## GŁOSY POSTACI

Steve Barr

Urdnot Wrex

Dodatkowe głosy

Kimberly Brooks

Ashley Williams

Keith David

Captain David

Anderson

Seth Green

Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale

Commander

Shepard (kobieta)

Lance Henriksen

Admiral Steven

Hackett

Ali Hillis

Llana T'Soni

Brandon Keener

Garrus Vakarian

Mark Meer

Commander

Shepard

(mężczyzna)

Dodatkowe głosy

Marina Sirtis

Matriarch Benezia

Liz Sroka

Tali'Zorah nar Rayna

Dodatkowe głosy

Raphael Sbarge

Kaidan Alenko

Fred Tatasciore

Saren

Dodatkowe głosy

Leigh Ailyn Baker

April Banigan

Wendy Braun

Scott Bullock

Andy Chanley

Cam Clarke

Townsend Coleman

Tim Conlon

Marianne

Copithorne

Belinda Cornish

Josh Dean

Grey Delisle

Charles Dennis

Robin Atkin Downes

Alastair Duncan

Chris Edgerly

Jeannie Elias

Gideon Emery

Dannah Feinglass

Brian George

Kim Mai Guest

Jeff Haslam

Roger L. Jackson

Peter Jessop

John Kirkpatrick

Lex Lang

Matthew Levin

David Ley

Anndi McAfee

Kim McCaw

Gord Marriott

Erin Matthews

Diane Michelle

Chris Postle

Bill Ratner

Neil Ross

Dwight Schults

Carolyn Seymour

David Shaughnessy

Armin Shimerman

Jane Singer Jan

Alexandra Smith

Kath Soucie

Steve Staley

Stephen Stanton

April Stewart

Cree Summer

Keith Szarabajka

George Szilagyi

Mari Weiss

Gary Anthony Williams

David Wittenberg

Shanelle Workman

John Wright

Gwendoline Yeo

Rich Zieff

Motion Capture

Giant Studios

Skany 3D

3D Eyetracking

MARKETING

Kierownik

marketingu

Ric Williams

Rysunki

Todd Grenier

Mike Sass

Spółeczność

Jason Barlow

Chris Priestly

Jay Watanabe

Dyrektor marketingu

Jarrett Lee

PR

Matt Atwood

Erik Einsiedel

Sieć

John Four

Jeff Marvin

Robin Mayne

Chris Walmsley

OPERACJE I

ZARZĄDZANIE

Kierownik operacji

rozwojowych

Darryl Horne

Kierownik działu

finansowego /

Kierownik ds.

rozwoju

Richard Iwaniuk

Kierownik usług

administracyjnych

Jo-Marie Langkow

Finanse/Lista plac

Lori Burkosky

Janice Cardinal

Todd Derechey

Nils Kuhnert

Sharon Pate

Treena Rees

Kierownik zasobów

ludzkich

Derek Sidebottom

Zasoby ludzkie

Celia Arevalo

Theresa Baxter

Ellen Cunningham

Mark Kluchky

Leanne Korotash

Angela Pappas

Kierownik systemów

informacyjnych

Vince Waldon

Systemy

informacyjne -

zastosowanie

Julian Karst

Robert McKenna

Jesse Van Herk

Dups

Wijayaradhana

Systemy

informacyjne - pulpit

Dział graficzny

Dave McGruther

Jeff Mills

Brett Tollefson

Chris Zeschuk

Systemy

informacyjne -

obiekty

Mike Patterson

Systemy

informacyjne -

infrastruktura

Sam Decker

Wayne Loney

Craig Miller

Kierownik usług

prawnych i

biznesowych

Robert Kallir

Asystenci

administracyjnych/

Recepcja

Crystal Ens

Deb Gardner

Teresa Meester

Barbara Yamanaka

Jessica Yamanaka

ADMINISTRACJA

BIOWARE /

PANDEMIC

CEO

Greg Richardson

VP doradcy

technologii i montażu

Asystent/Recepcja

Lynette Farriot

Kierownik działu

rozwoju

Mark Spenner

Finanse

Jim Johnson

Kerman Lau

Zasoby ludzkie

Jesse Van Herk

Systemy

informacyjne

Chad Billingsley

Dział graficzny

CJ Prober

Marketing

Jillian Goldberg

Dave Rosen

## PROJEKTOWANIE

Kierownik

projektowania

William Hodge

Gl. kierownicy działu

projektowania

Chris Esaki

Thomas Zuccotti

Starszy kierownik

projektowania

Josh Atkins

Dodatkowe

projektowanie

Stephen McLaughlin

GRAFIKA

Kierownik działu

grafiki

Jonas Norberg

Starszy kierownik

działu grafiki

Kevin Brown

Naczelny grafik

Kiki Wolfkill

Dodatkowe rysunki

Doug McBride

Michael Cahill

Jeff McCrory

Ryan Wilkerson

Colin Walsley

Młodszy montażysta

wideo

Aaron Bear

Colin McLoughlin

Kierownik

projektów

audio

Ken Kato

Projektant dźwięku

Keith Sjoquist

Starszy reżyser

dźwięku

Guy Whitmore

TESTY

Kierownik testów

Kyle Shannon

Główny zespół

testerów

Brandon Anthony

Brett Dupree

Tim Duzmal

Carolyn Gold

Greg Hjertager

Jeff Kafer

Peter Kugler

Matt Shimabuku

Sarah Stewart

John Thomas

Randy Wood

Brian Yu

## Zespół SDE

Mark Amos

Matthew Call

Erie Lee

Justin McBride

Dan Price

Brant Schweigert

Kierownicy zespołów

rezerwowych

Craig Marshall

Mark McAllister

Testerzy rezerwowi

Adam Wojewidka

Alex Gray

Amanda Robinson

Bob Mowery

Brandon McCurry

Brandt Massman

Brian Noonan

Bryce Pinkston

Chahen Lee

Chad Hale

Chris Burke

Corigan Bemis

Craig Prothman

Dalrek Davis

Dan Osborn

David Foster

David Hoar

Devin Prutsman

Devon Carver

Doug Gorman

Eric Anderson

Ja Tsang

Jakob Pederson

Jason Hall

Jeff Carmon

Jeff Hines

Jennifer Wilson-

Parenti

Jeremy Powers

John Thomas

Jordan Harrison

Josh Hansen

Josh McCullough

Josiah Colborn

Kart McLain

Kevin Sherard

Kyle Jacobsen

Lawrence Lai

Lucas Myers

Matt Giddings

Matt Wolff

Michael Corrado

Michael Durkin

Noah McGary

Pat Moening

Paul Osborn

Peter DuBois

Philip Brown

Phoebe Spencer

Rebekka Shipway

Robert Colling

Robert Maddux

Robert Shearon

Roderic Ponce

Ryan Crowell

Scott Lindberg

# NUMERY DZIAŁÓW OBSŁUGI KLIENTA

	<b>PSS*</b>	<b>TTY**</b>
<b>Australia</b>	1 800 555 741	1 800 555 743
<b>Österreich</b>	0800 281 360	0800 281 361
<b>Belgique/België/Belgien</b>	0800 7 9790	0800 7 9791
<b>Česká Republika</b>	800 142365	
<b>Danmark</b>	80 88 40 97	80 88 40 98
<b>Suomi/Finland</b>	0800 1 19424	0800 1 19425
<b>France</b>	0800 91 52 74	0800 91 54 10
<b>Deutschland</b>	0800 181 2968	0800 181 2975
<b>Ελλάδα</b>	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
<b>Magyarország</b>	06 80 018590	
<b>Ireland</b>	1 800 509 186	1 800 509 197
<b>Italia</b>	800 787614	800 787615
<b>Nederland</b>	0800 023 3894	0800 023 3895
<b>New Zealand</b>	0508 555 592	0508 555 594
<b>Norge</b>	800 14174	800 14175
<b>Polska</b>	00 800 4411796	
<b>Portugal</b>	800 844 059	800 844 060
<b>Россия</b>	8 (800) 200-8001	
<b>España</b>	900 94 8952	900 94 8953
<b>Slovensko</b>	0800 004 557	
<b>Sverige</b>	020 79 1133	020 79 1134
<b>Schweiz/Suisse/Svizzera</b>	0800 83 6667	0800 83 6668
<b>South Africa</b>	0800 991550	
<b>UK</b>	0800 587 1102	0800 587 1103

\***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Τηλεφωνική Υποστήριξη Προϊόντων; Supporto tecnico; Servicio de Apoyo a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktů; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki termékátogatás; Služby produktovje podpory; Службы поддержки продуктов.

\*\***TTY** – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλεφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź witrynę [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

Informacje zawarte w tym dokumencie włącznie z adresem URL oraz innymi stronami internetowymi mogą ulec zmianie bez powiadomienia. O ile nie jest to zaznaczone inaczej, przedstawione tu przykładowe firmy, organizacje, produkty, nazwy domen, adresy email, logosy, miejsca i zdarzenia są fikcyjne i nie mają żadnego związku, ani nie można takowego domniemywać z istniejącymi naprawdę firmami, organizacjami, produktami, nazwami domen, adresami email, logosami, osobami, miejscami lub zdarzeniami. Przestrzeganie wszelkich mających zastosowanie praw autorskich jest obowiązkiem użytkownika. Bez ograniczenia praw znajdujących się pod ochroną autorską, żadna część tego dokumentu nie może być powielana, przechowywana lub wprowadzana do systemów odzyskiwania, ani przesyłana w jakiegokolwiek formie, z wykorzystaniem jakichkolwiek środków (elektronicznych, mechanicznych, fotokopiiowania, nagrywania lub innych) i w jakimkolwiek celu bez wyraźnej, pisemnej zgody Microsoft Corporation.

Microsoft i BioWare Corp. mogą posiadać patenty, zgłoszenia patentów, znaki handlowe, prawa autorskie lub inne prawa do własności intelektualnych obejmujące przedmiot umowy zawarty w tym dokumencie. Dostarczenie tego dokumentu nie daje ci żadnej licencji na te patenty, znaki handlowe, prawa autorskie lub inne własności intelektualne chyba, że jest to wyraźnie zaznaczone w pisemnej umowie licencyjnej od Microsoftu lub BioWare Corp.

Nazwy wymienionych tu konkretnych firm i produktów mogą być znakami handlowymi poszczególnych właścicieli. Nieautoryzowane kopiowanie, wstępne przetwarzanie, przesyłanie, publiczne użytkowanie, wypożyczanie, pobieranie opłat za grę, łamanie ochrony przed kopiowaniem jest ściśle zakazane.

Stworzone przez BioWare Corp. dla Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp., logo BioWare Corp., BioWare, logo BioWare, Mass Effect i logo Mass Effect są znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

Część © 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Microsoft Game Studios logo, loga Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Unreal® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Epic Games, Inc.

Część © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT jest znakiem handlowym Creative Technology Ltd w USA i/lub innych krajach.

Wyprodukowane na licencji Dolby Laboratories.

Używa Bink Video. © Copyright 1997-2007 dla RAD Game Tools, Inc.